



CLASH ROYALE LEAGUE 2024 REGLAMENTO DE LA COMPETICIÓN



1. Introducción	4
2. Resumen general	4
2.1. Definiciones	4
2.2. Traducción de las reglas	5
2.3. Confidencialidad	5
2.4. Derechos	5
3. Requisitos de participación de los jugadores	5
3.1. Edad de los jugadores	5
3.2. Verificación de los requisitos	6
3.3. Requisitos de las cuentas	7
4. Desglose del torneo	7
4.1. Fases y formatos	7
4.2. Reinicio de partidas	12
4.3. Retirada del torneo	12
4.4. Actualizaciones del juego y novedades	13
4.5. Resultados de los partidos	13
4.6. Problemas técnicos	14
4.7. Desconexión	14
4.8. Retransmisión y visionado	14
5. Horarios del torneo	16
5.1. Carrera del camino de leyendas	16
5.2. Clasificatoria mensual	17
5.3. Final mensual	17
6. Premios	18
6.1. Finales mensuales	18
6.2. Finales mundiales	18
6.3. Premios en metálico	18
7. Comunicación	19
7.1. Plataforma de comunicación	19
7.1.3. Asistencia	19
8. Patrocinadores, vestimentas y marcas	20
8.1. Restricciones de patrocinio	20
9. Código de conducta	20
9.1. Integridad competitiva	20
9.4.1. Colusión	21
9.4.2. Trampas	21
9.4.3. Hacking	21
9.4.4. Aprovechamiento de errores en el juego	21



9.4.5. Desconexión deliberada	21
9.4.6. Usurpación de cuentas	22
9.4.7. Comportamiento poco profesional	22
10. Sanciones	23
10.1. Aviso	24
10.2. Renuncia al partido	24
10.3. Renuncia al premio en metálico	24
10.4. Descalificación	24
10.6. Sanciones en los duelos	24
11. Condiciones de uso	24
12. Carácter irreversible de las decisiones	24



1. Introducción

Este documento contiene las reglas oficiales (en adelante, «**reglas**») de la Clash Royale League 2024 (en adelante, «**torneo**» o «**CRL**»), aplicables a todas las personas que participen en el torneo de 2024 (en adelante, «**jugadores**»). Todos los jugadores se comprometen a acatar las condiciones expresadas en este documento y entienden que el incumplimiento de las mismas puede resultar en una descalificación inmediata y en la pérdida del tique de oro, los puntos de la CRL y los premios en metálico adquiridos, según el criterio del ente organizador del torneo (en adelante, «**la organización**»).

Los términos y condiciones detallados en las reglas se aplican al torneo y a sus cinco (5) temporadas, que comprenden la carrera del camino de leyendas, las clasificatorias mensuales (en adelante, «**CM**»), las finales mensuales (en adelante, «**FFMM**») y las finales mundiales (en adelante, «**FM**»), así como a los jugadores.

Al competir en la Clash Royale League, los jugadores aceptan las condiciones aquí mencionadas.

La organización, según considere oportuno, puede (a) actualizar, modificar o complementar las reglas en cualquier momento sin necesidad de notificar a los jugadores y (b) interpretar o aplicar estas reglas a través de comunicados, publicaciones en línea, correos electrónicos o cualquier otro tipo de comunicación electrónica en la que se proporcionen instrucciones a los jugadores.

2. Resumen general

2.1. Definiciones

- 2.1.1. **Torneo:** Se refiere a la Clash Royale League 2024 en su totalidad, incluida la carrera del camino de leyendas, las clasificatorias mensuales, las finales mensuales y las finales mundiales.
- 2.1.2. **Partido:** Consiste en tres partidas que se disputan en un formato de duelo, donde el primer jugador que consiga dos victorias ganará.
- 2.1.3. **Al mejor de 3:** Consiste en tres partidas y tres mazos distintos. El primer jugador que gane dos (2) partidas ganará el partido al mejor de 3.
- 2.1.4. **Formato de duelos («duelos»):** Un partido de duelos es un partido al mejor de tres en el que cada jugador debe usar un mazo único en cada partida. Los jugadores no deben usar una carta en más de una partida por partido. El primer jugador que consiga 2 victorias gana el partido. Todos los partidos del torneo, excepto la carrera del camino de leyendas, utilizarán los duelos.
- 2.1.5. **Eliminación doble:** Los jugadores competirán divididos en dos brackets: el bracket superior (para jugadores sin ninguna derrota) y el bracket inferior (para jugadores con 1 derrota). Los jugadores serán eliminados de la competición tras 2 derrotas.
- 2.1.6. **Sistema suizo:** Los jugadores se emparejarán con sus rivales en función de los resultados de sus partidos. Por ejemplo, un jugador que esté 1-0 tras completar la ronda 1 se enfrentará a otro jugador con 1-0 en la ronda 2.
- 2.1.7. **Empates:** En caso de que se produzca un empate, el juego dañará por igual las torres que queden de los jugadores hasta que se decida un ganador. Si se produce un empate real y el juego no puede determinar uno mediante ese método, los jugadores empezarán una nueva partida para determinar un ganador.



- 2.1.8. **Clasificación de la CRL:** La clasificación de la CRL registra los puntos de la CRL que cada jugador gana a lo largo del torneo.
- 2.1.9. **Portal del torneo:** Plataforma de competición del juego donde los jugadores pueden registrarse y luchar en la competición, visionar partidos del torneo y ver información esencial sobre el torneo, como los horarios y la clasificación de la CRL.
- 2.1.10. **Tique de oro:** Los jugadores que ganen un tique de oro se clasificarán para las finales mundiales. Se otorgarán ocho (8) tiques de oro en total.
 - 2.1.10.1. Se otorgarán cinco (5) tiques de oro a quien consiga el primer puesto de las finales mensuales.
 - 2.1.10.2. Se otorgará un (1) tique de oro al jugador que esté en el mejor puesto de la clasificación de la CRL que no tenga ya un tique de oro de las finales mensuales.
 - 2.1.10.3. Se otorgará un (1) tique de oro al jugador que esté en el mejor puesto de la clasificación de la comunidad que no tenga ya un tique de oro de las finales mensuales o de la clasificación por puntos de la CRL.
 - 2.1.10.4. Se otorgará un (1) tique de oro a un jugador en una competición por separado en China. Solo podrán participar los jugadores que residan en China.

2.2. Traducción de las reglas

- 2.2.1. Estas reglas han sido traducidas a varios idiomas para garantizar la comprensión de las mismas a todos los jugadores. La versión en inglés del presente documento será la fuente verídica principal en caso de que haya una disputa en relación con las reglas o una inconsistencia en la traducción de las mismas.

2.3. Confidencialidad

- 2.3.1. El contenido de las quejas, solicitudes de asistencia, discusiones o cualquier otro tipo de comunicación con la organización se considera estrictamente confidencial. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento previo y por escrito de la organización. Antes de recibir información confidencial, los jugadores deberán firmar un acuerdo de confidencialidad en el que aceptan las condiciones del servicio establecidas por la organización. El incumplimiento de dicho acuerdo de confidencialidad derivará en multas establecidas por la organización y en un veto de un año en el ámbito competitivo.

2.4. Derechos

- 2.4.1. Supercell y la organización poseen en exclusiva los derechos de retransmisión de la CRL, que incluyen, sin limitación, las reproducciones en vídeo, retransmisiones por televisión, emisiones mediante *shoutcast*, repeticiones, demostraciones y los servicios automatizados que informan sobre la puntuación en vivo.

3. Requisitos de participación de los jugadores

3.1. Edad de los jugadores

- 3.1.1. Para poder competir, los jugadores deben haber cumplido los 16 años de edad antes del cierre de las inscripciones de la clasificatoria mensual correspondiente.



- 3.1.1.1. Los jugadores que residan en China deben tener al menos 18 años de edad para participar.
- 3.1.2. En el caso de que un jugador no haya alcanzado la mayoría de edad en su país de residencia, pero sea mayor de 16 años, es posible que pueda participar en el torneo si reúne los requisitos de participación y si su padre, madre o tutor legal leen y aceptan estas reglas en su nombre.

3.2. Verificación de los requisitos

- 3.2.1. Los jugadores deberán tener, como mínimo, 16 años para poder participar. Los jugadores que tengan entre 16 y 17 años (entre 16 y 18 en Corea del Sur y entre 16 y 19 en Japón) deberán confirmar en sus formularios de verificación que tienen el consentimiento de su padre, madre o tutor legal para participar en el evento.
- 3.2.2. Los jugadores que cumplan los requisitos de participación deberán completar un formulario de inscripción tras clasificarse para las finales mensuales. Los jugadores deberán cumplimentar el formulario de verificación al completo para poder jugar en las finales mensuales. Este estará disponible cuando termine el día 2 de la clasificatoria mensual. **Todos los jugadores deberán completar el formulario en un plazo de 24 horas antes del fin de la clasificatoria mensual. Si alguno de los jugadores no lo hiciera, no podrá competir en la final mensual.**
- 3.2.3. Documento de identidad
 - 3.2.3.1. Los jugadores que compitan en el torneo deberán presentar un documento de identidad. En caso de no hacerlo, se arriesgan a ser descalificados del torneo. La organización se reserva el derecho a verificar la información de los jugadores en cualquier momento si así lo considera oportuno.
 - 3.2.3.2. Durante el proceso de verificación, los jugadores deben enviar a la organización un documento de identificación con foto válido. Este documento también debe incluir el nombre completo y la fecha de nacimiento de los jugadores. Documentos de información válidos:
 - 3.2.3.2.1. Documento nacional de identificación
 - 3.2.3.2.2. Documento escolar de identificación, junto con un certificado de nacimiento.
 - 3.2.3.2.3. Certificado de nacimiento, junto con otro documento con foto
 - 3.2.3.2.4. Pasaporte
- 3.2.4. Los jugadores deben ser los únicos propietarios de las cuentas de Clash Royale con las que participen en el torneo. Cada jugador solo podrá participar en el torneo con una única cuenta.
 - 3.2.4.1. Los jugadores deberán registrarse en las clasificatorias mensuales con la cuenta que tenga más puntos de la clasificación.
- 3.2.5. Los jugadores deben residir en un país en el que Clash Royale esté disponible y pueda descargarse desde su tienda de aplicaciones local.
- 3.2.6. Los empleados de Supercell, el personal de operaciones del torneo o los empleados de las empresas colaboradoras no pueden registrarse ni competir en el torneo.



3.3. Requisitos de las cuentas

- 3.3.1. Las cuentas de los jugadores deben cumplir las reglas de la CRL. Las cuentas de Clash Royale registradas a nombre de los jugadores no deben haber incumplido las [Condiciones del servicio](#) y la [Política de juego limpio y seguro](#) del juego. Se comprobarán las cuentas varias veces para garantizar que no se han incumplido las Condiciones del servicio a lo largo del torneo, según considere oportuno la administración del torneo (en adelante, «**la administración**»).
- 3.3.1.1. Incumplir las [Condiciones del servicio](#) o la [Política de juego limpio y seguro](#) podrá tener como consecuencia una descalificación inmediata y la renuncia al tique de oro, los puntos de la CRL, la clasificación de la comunidad y el premio en metálico.

4. Desglose del torneo

4.1. Fases y formatos

- 4.1.1. El torneo estará compuesto por cinco temporadas, con un total de tres fases por temporada. Las fases incluyen la carrera del camino de leyendas, las clasificatorias mensuales y las finales mensuales.

4.1.2. Carrera del camino de leyendas

- 4.1.2.1. Se trata de una clasificación mensual disputada en el juego, en la que los 1000 mejores jugadores tendrán acceso a la clasificatoria mensual.
- 4.1.2.2. Los jugadores que queden empatados en el puesto n.º 1000 también recibirán una invitación para competir en la clasificatoria mensual.

4.1.3. Clasificatoria mensual

- 4.1.3.1. La clasificatoria mensual es una competición que tendrá lugar en el portal del torneo del juego, en la que los jugadores que se clasifiquen competirán el día 1 con un sistema suizo y el día 2 con un sistema de todos contra todos.

- 4.1.3.2. **Día 1 (sistema suizo):** Los jugadores se enfrentan en un formato de varias rondas en las que un mismo jugador compite contra otros jugadores con su misma puntuación en cada ronda.

4.1.3.2.1. La organización de los equipos de la ronda 1 es al azar. En las siguientes rondas, los jugadores se emparejarán contra otros jugadores que tengan una puntuación similar, si es posible.

4.1.3.2.2. El número de rondas se ajustará dependiendo del número final de participantes, hasta un máximo de 11 rondas.

- 4.1.3.3. **Los jugadores tendrán que registrarse durante el plazo de registro en el torneo tocando el botón «Registro» del portal del torneo.** Esto sirve para confirmar que están listos antes de que el evento comience. El registro previo para el torneo comienza 2 horas antes de la hora de inicio del torneo y finaliza 30 minutos antes de la hora de inicio del mismo.

4.1.3.3.1. Si tuviese algún problema, el jugador deberá dirigirse a la administración abriendo una consulta a través de Discord. Los



jugadores que no se hayan registrado durante el periodo de registro previo no entrarán en ningún bracket en la fase siguiente.

- 4.1.3.3.2. La competición se organizará cuando el periodo de registro previo haya finalizado.
- 4.1.3.4. Los 32 mejores jugadores avanzarán al día 2 de la competición. Si se clasifican más de 32 jugadores según el número de partidos ganados tras la ronda final, el desempate será de la siguiente manera:
- 4.1.3.4.1. **Primer criterio de desempate: porcentaje ponderado de victorias en partidos por el rival y porcentaje de victorias en partidos por el jugador.** 50 % del porcentaje de victorias en partidos del rival +50 % del porcentaje de victorias en partidos del jugador.
- 4.1.3.4.2. **Segundo criterio de desempate: porcentaje de victorias en partidos del jugador.** El porcentaje de victorias en partidos es el número total de partidos ganados dividido por el total de partidos jugados.
- 4.1.3.4.3. **Tercer criterio de desempate: media del porcentaje de victorias en partidos del rival contra sus rivales (porcentaje de victorias en partidos de los rivales del rival).** El porcentaje de victorias en partidos del jugador es la cantidad total de puntos del partido acumulados por el jugador dividido por el número total de puntos posibles del partido en esas rondas. Si el resultado es menor a 0,33, se utilizará 0,33 en su lugar. El porcentaje mínimo de victorias en los partidos de 0,33 sirve para limitar el efecto de un mal desempeño cuando se calcula y se compara el porcentaje de victoria en los partidos de los rivales.
- 4.1.3.5. **Día 2 (todos contra todos doble):** los jugadores formarán parte de uno de los 8 grupos de 4 jugadores. Cada jugador se enfrentará a todos los jugadores de su grupo dos veces. El mejor jugador de cada grupo avanzará a la final mensual.
- 4.1.3.6. Los grupos se formarán según los puntos de la clasificación de la CRL de los jugadores. Si se produce un empate en los puntos de la clasificación, los puestos del día 1 (incluyendo los desempates) determinarán el orden de los jugadores.
- 4.1.3.6.1. El orden de elección será predeterminado. Por ejemplo: el equipo 1 estará en el grupo 1, el equipo 2 estará en el grupo 2 y el equipo 9 estará en el grupo 8. Las distribuciones exactas son:

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Grupo 6	Grupo 7	Grupo 8
Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5	Equipo 6	Equipo 7	Equipo 8
Equipo 16	Equipo 15	Equipo 14	Equipo 13	Equipo 12	Equipo 11	Equipo 10	Equipo 9



Equipo 17	Equipo 18	Equipo 19	Equipo 20	Equipo 21	Equipo 22	Equipo 23	Equipo 24
Equipo 32	Equipo 31	Equipo 30	Equipo 29	Equipo 28	Equipo 27	Equipo 26	Equipo 25

- 4.1.3.7. El puesto final en los grupos se determinará por el desempeño en los partidos. Si los jugadores quedan empatados en el desempeño en los partidos, se usarán los siguientes criterios de desempate para determinar el puesto final del grupo.
- 4.1.3.7.1. **Primer criterio de desempate: historial de enfrentamientos directos en partidas.**
 - 4.1.3.7.2. **Segundo criterio de desempate: porcentaje de victorias en partidas en el día 2.**
 - 4.1.3.7.3. **Tercer criterio de desempate:** se aplicará si la posición de los grupos no se puede decidir tras aplicar los dos primeros criterios de desempate. Los jugadores disputarán un sistema de eliminación simple para determinar su posición final en la clasificación.
 - 4.1.3.7.3.1. La prioridad de los jugadores en el sistema de eliminación simple se determinará por el puesto que los jugadores ocupen el día 1 en la clasificatoria mensual actual.
 - 4.1.3.7.3.2. Si el número de jugadores en el sistema de eliminación simple es impar, el jugador que se encuentre en la parte más alta de la clasificación recibirá una exención y participará directamente en la primera ronda del bracket de eliminación simple.
- 4.1.3.8. Para participar en la clasificatoria mensual, los jugadores deben completar su registro a través del portal del torneo del juego antes de la fecha límite.
- 4.1.3.9. Todos los partidos se disputarán con formato de duelo. (Ver [punto 2.1.4](#)). Los jugadores recibirán una invitación a la batalla para jugar cada partida. Cuando la partida acabe, los jugadores tendrán 5 minutos para editar sus mazos y aceptar la invitación a la batalla para la segunda partida. Este proceso se repetirá hasta que un jugador consiga 2 victorias en partidas.
- 4.1.3.9.1. De acuerdo con el punto 10.6, los jugadores no deben usar la misma carta más de una vez en un partido a excepción de las cartas de las tropas de las torres. **Antes de aceptar la invitación a la batalla, asegúrate de haber seleccionado el mazo correcto.**
- 4.1.3.10. **Los jugadores también tendrán que completar el registro en los partidos al comienzo de cada ronda tocando el botón «Registrarse» del portal del torneo.** El registro en los partidos se abrirá 5 minutos antes de cada ronda. Si jugador no se registra durante el periodo de registro en los partidos, recibirá una derrota.



- 4.1.3.10.1. Si un jugador no se registra en su partido dos veces seguidas, será descalificado de la clasificatoria mensual.
- 4.1.3.10.2. Si tuviese algún problema, el jugador deberá dirigirse a la administración abriendo una consulta a través de Discord. Al comienzo de cada ronda, la administración anunciará la fecha límite para informar de cualquier problema en el partido. Los jugadores deben informar a los administradores antes de que se cumpla esta fecha límite o el resultado del partido se considerará definitivo.

4.1.4. Final mensual

- 4.1.4.1. Los ocho (8) mejores jugadores de la clasificatoria mensual competirán en un torneo con un sistema de eliminación doble de un (1) día de duración en el que se determinará al campeón de la final mensual.
- 4.1.4.2. Para poder competir en la final mensual, los jugadores deberán haber completado el formulario de participación en un plazo de 24 horas antes del fin de la clasificatoria mensual.
- 4.1.4.3. La organización de los grupos de las finales mensuales se determinará según los puntos de la clasificación de la CRL de los jugadores. Si se produce un empate en los puntos de la clasificación, los puestos del día 1 (incluyendo los desempates) determinarán el orden de los jugadores.
- 4.1.4.4. Todos los partidos se jugarán a través del portal del torneo.
- 4.1.4.5. Cámara web de retransmisión
 - 4.1.4.5.1. Los jugadores deberán utilizar una cámara web y un equipo que permita activar una retransmisión de un vídeo en directo durante la final mensual.
 - 4.1.4.5.2. Los jugadores deberán obtener sus propias cámaras web.
 - 4.1.4.5.3. Garantizar que la cámara web funciona correctamente será responsabilidad del jugador. La administración del torneo proporcionará asistencia a los jugadores para configurar la cámara web durante las comprobaciones técnicas previas a la retransmisión de la final mensual.
 - 4.1.4.5.4. Los jugadores que no usen una cámara web durante la final mensual estarán sujetos a la deducción del dinero del premio. Si un jugador comete una infracción de forma recurrente, la sanción podrá acrecentarse e incluso suponer su descalificación en futuras Clash Royale League.
 - 4.1.4.5.5. Esta retransmisión en vídeo será grabada y se incluirá en la retransmisión de las finales mensuales. Al compartir su retransmisión en vídeo durante la misma, los jugadores dan su consentimiento para ser grabados.
- 4.1.4.6. Todos los partidos se disputarán con formato de duelo. (Ver [punto 2.1.4](#)). Los jugadores recibirán una invitación a la batalla para jugar cada partida. Cuando la



partida acabe, los jugadores tendrán 2 minutos para editar sus mazos y aceptar la invitación a la batalla para la segunda partida. Este proceso se repetirá hasta que un jugador consiga 2 victorias en partidas.

4.1.4.6.1. De acuerdo con el punto 10.6, los jugadores no podrán usar la misma carta dos veces en el mismo partido. **Antes de aceptar la invitación a la batalla, asegúrate de haber seleccionado el mazo correcto.**

4.1.4.7. Los jugadores deben registrarse una (1) hora antes del primer partido del día de la final mensual con la administración del torneo en Discord.

4.1.4.8. Los jugadores deben esperar las instrucciones de la administración antes de proceder con su partido.

4.1.4.9. Si un jugador tiene que jugar partidos consecutivos durante la retransmisión, este tendrá cinco (5) minutos para hacer cambios en su mazo y prepararse. Cuando el jugador termine de prepararse antes de que terminen los cinco (5) minutos podrá avisar a la administración del torneo para que empiece el siguiente partido.

4.1.5. Finales mundiales

4.1.5.1. Las finales mundiales estarán formadas por 8 jugadores en total: los cinco (5) que ganen una final mensual, un (1) jugador que haya alcanzado el puesto más alto en la clasificación por puntos de la CRL y que no tenga un tique de oro, un (1) jugador que haya alcanzado el puesto más alto en la clasificación de la comunidad y un (1) jugador que se clasifique a través de la región de China.

4.1.5.2. Los jugadores competirán en un bracket de eliminación doble con ocho (8) jugadores de tres (3) días de duración.



4.1.5.3. Los jugadores se emparejarán de la siguiente manera:

Puesto	Competición
--------	-------------



1	Tique de oro de las finales mensuales de abril
2	Tique de oro de las finales mensuales de mayo
3	Tique de oro de las finales mensuales de junio
4	Tique de oro de las finales mensuales de julio
5	Tique de oro de las finales mensuales de agosto
6	Tique de oro de la clasificación de Clash Royale
7	Tique de oro de la clasificación de la comunidad
8	Tique de oro de la clasificatoria regional china

4.1.5.4. Todos los partidos serán batallas amistosas fuera del portal del torneo. Los jugadores deberán unirse al clan de las finales mundiales en Clash Royale.

4.1.5.5. Funcionamiento de los partidos:

4.1.5.5.1. Todos los partidos se disputarán con duelos. Los jugadores seleccionarán sus mazos al comienzo de cada partida de un partido. Entre partidas, los jugadores tendrán 2 minutos para preparar su siguiente mazo. (Ver punto 10.6).

4.1.5.5.2. Un miembro de la administración notificará a los jugadores de sus partidos. Los jugadores esperarán las instrucciones de la administración antes de proceder con su partido.

4.1.5.5.3. Los jugadores en el bracket inferior de las finales, de la gran final y del partido de repetición tendrán un mínimo de 7 minutos entre partidos para prepararse para enfrentarse al siguiente rival.

4.1.5.6. Tras la finalización de los partidos, un miembro de la administración verificará y registrará el resultado.

4.2. Reinicio de partidas

4.2.1. La organización será quien decida qué condición o condiciones justificarán que una partida se reinicie y cómo se llevará a cabo y se comunicará a los jugadores antes de realizarse.

4.3. Retirada del torneo

4.3.1. Los jugadores pueden retirarse del torneo en cualquier momento notificando a la organización.

4.3.2. Los jugadores que no se presenten a sus partidos recibirán una derrota.

4.3.3. Se descalificará del torneo a los jugadores que no se registren o que no se presenten reiteradamente a sus partidos durante varias rondas.



4.4. Actualizaciones del juego y novedades

- 4.4.1. Es posible que el contenido nuevo de Clash Royale no esté permitido en el juego competitivo y la administración aplicará esta regla caso por caso, según considere oportuno. En caso de que un contenido nuevo de Clash Royale esté restringido, la administración lo anunciará en Discord antes de que empiece la competición.

4.5. Resultados de los partidos

- 4.5.1. Los jugadores no serán responsables de enviar los resultados. Los resultados se registran automáticamente tras la finalización de un partido.

4.5.2. Problemas en el emparejamiento

- 4.5.2.1. En caso de que el partido de un jugador no empiece con el sistema de emparejamiento automatizado, los jugadores deberán ponerse en contacto inmediatamente con la administración del torneo a través de Discord.

4.5.3. Conflictos en los partidos

- 4.5.3.1. Los jugadores pueden apelar cuestiones relacionadas con el resultado de los partidos contactando con un miembro de la administración a través de Discord. Para ello, deberán proporcionar una razón y pruebas válidas que apoyen la apelación.
- 4.5.3.2. Los jugadores podrán hacer una reclamación o solicitar ayuda a la administración en Discord antes de que termine la ronda actual.
 - 4.5.3.2.1. La administración avisará a los jugadores de la hora de finalización de las rondas a través de Discord.
- 4.5.3.3. Durante la clasificatoria mensual, los resultados de las rondas de los partidos son **definitivos** una vez se haya avanzado a la siguiente ronda.

4.5.4. Sanciones en los partidos

- 4.5.4.1. Retrasar el comienzo de una partida.
 - 4.5.4.1.1. Los jugadores tendrán cinco (5) minutos para completar el registro del partido. Cuando ambos jugadores se hayan registrado, estos tendrán 5 minutos adicionales para aceptar la invitación a la batalla. En caso de que un jugador no se registre o no acepte una batalla a tiempo, sufrirá una derrota del partido.
 - 4.5.4.1.2. Los jugadores que rechacen la invitación a la batalla dos veces en cualquier momento del partido recibirán una derrota del partido.
- 4.5.4.2. Contenido restringido
 - 4.5.4.2.1. Si un jugador utiliza contenido que la administración haya declarado como restringido (como una carta restringida) durante la clasificatoria mensual o la final mensual, recibirá una derrota de la partida.



- 4.5.4.2.2. Si ambos jugadores usan contenido restringido, los resultados de la partida se mantendrán igual.
- 4.5.4.3. *Hardware*
- 4.5.4.3.1. Los jugadores no pueden participar en la clasificatoria mensual, en la final mensual ni en las finales mundiales con la versión de Clash Royale para PC. Solo se puede usar la versión para dispositivos móviles.
- 4.6. Problemas técnicos**
- 4.6.1. Los jugadores serán responsables de su propia conexión a Internet, hardware, software y de cualquier otro componente necesario para su participación.
- 4.7. Desconexión**
- 4.7.1. Los jugadores serán responsables de sus propias conexiones. Cuando un jugador pierda la conexión, no se reiniciará la partida a menos que se haya producido una desconexión global en el juego.
- 4.8. Retransmisión y visionado**
- 4.8.1. Los jugadores podrán retransmitir sus partidos durante las clasificatorias mensuales. Quienes decidan retransmitirlos, lo harán bajo su responsabilidad.
- 4.8.2. Está prohibido retransmitir cualquier partido del torneo en directo durante las finales mensuales. Solo podrán retransmitirse los partidos en el canal oficial de eSports de Supercell y en los canales de sus socios.
- 4.9. Tiques de oro**
- 4.9.1. Los jugadores que hayan ganado un tique de oro al conseguir una victoria en una final mensual todavía podrán competir en futuras temporadas de la CRL.
- 4.9.2. Si un jugador gana una final mensual más de una vez, el siguiente jugador que no haya ganado ya un tique de oro en la final mensual más reciente recibirá el tique de oro de ese mes.
- 4.9.3. Los jugadores que han obtenido un tique de oro al ganar una final mensual no podrán ganar tiques de oro en la clasificación por puntos de la CRL o en la clasificación por puntos de la comunidad.
- 4.9.4. Si un jugador termina en el primer puesto tanto en la clasificación de la CRL como en la clasificación de la comunidad, el jugador obtendrá un tique de oro de la clasificación de la CRL. El segundo jugador con más puntuación en la clasificación de la comunidad que todavía no haya obtenido un tique de oro recibirá el tique de oro de la clasificación de la comunidad.
- 4.10. Clasificación por puntos de la CRL**
- 4.10.1. Clasificatoria mensual**
- 4.10.1.1. Los jugadores obtendrán 5 puntos por cada partido que ganen durante la clasificatoria mensual.



Punto por victoria	Día 1 (sistema Suizo)	Día 2 (todos contra todos doble)
1 victoria = 5 puntos	1-11 victorias = 5-55 puntos	1-6 victorias = 5-30 puntos

4.10.2. Final mensual

4.10.2.1. En las finales mensuales, los jugadores recibirán puntos en función de su posición.

Puesto final	Puntos
1.º	100
2.º	80
3.º	65
4.º	50
5.º-6.º	40
7.º-8.º	30

4.10.3. Desempate en la clasificación

4.10.3.1. Si se produce un empate entre varios jugadores en la clasificación competitiva al final de la temporada 5, se tendrán en cuenta los criterios de desempate detallados a continuación.

4.10.3.1.1. **Primer criterio de desempate:** número total de victorias en las finales mensuales.

4.10.3.1.2. **Segundo criterio de desempate:** número total de puntos de la CRL ganados en finales mensuales.

4.10.3.1.3. **Tercer criterio de desempate:** promedio de las posiciones obtenidas en todas las temporadas de la carrera del camino de leyendas.

4.10.3.1.3.1. Si un jugador no se encuentra entre los mejores 10 000 jugadores de la temporada de la carrera del camino de leyendas, la posición de ese jugador se considerará que es la 10 000.^a.

4.11. Clasificación de la comunidad

4.11.1. Los jugadores tendrán la oportunidad de competir en torneos oficiales organizados por la comunidad donde competirán para obtener puntos para la clasificación de la comunidad.



- 4.11.2. El jugador que consiga el primer puesto en la clasificación de la comunidad y que todavía no tenga un tique de oro recibirá un tique de oro cuando acabe el último torneo comunitario.
- 4.11.3. Los jugadores conseguirán puntos en función de su posición al final de cada torneo comunitario.

Puesto final	Puntos
1.º	100
2.º	80
3.º	65
4.º	50
5.º-6.º	40
7.º-8.º	30
9.º-12.º	20
13.º-16.º	10

- 4.12. Si se produce un empate entre varios jugadores en la clasificación de la comunidad una vez haya acabado el último torneo comunitario, se seguirán los siguientes criterios para decidir la posición final:
- 4.12.1. **Primer criterio de desempate:** número total de victorias en torneos comunitarios.
- 4.12.2. **Segundo criterio de desempate:** jugador con más puntos de la CRL.
- 4.12.3. **Tercer criterio de desempate:** promedio de las posiciones obtenidas en todas las temporadas de la carrera del camino de leyendas.

5. Horarios del torneo

La organización se reserva el derecho a enmendar, eliminar o modificar el programa detallado en este manual sin previo aviso.

Ten en cuenta que las siguientes horas de inicio usan el tiempo universal coordinado (UTC). Dependiendo de la zona horaria de los jugadores, es posible que los eventos tengan lugar en una fecha y hora distintas a las mencionadas en este documento.

5.1. Carrera del camino de leyendas

La carrera del camino de leyendas siempre empezará y terminará a las 10:00 hora de Helsinki o 08:00 UTC.

Temporada	Inicio	Fin
Temporada 1	4 de marzo	1 de abril



Temporada 2	1 de abril	6 de mayo
Temporada 3	6 de mayo	3 de junio
Temporada 4	3 de junio	1 de julio
Temporada 5	1 de julio	5 de agosto

5.2. Clasificatoria mensual

El registro se abrirá cuando haya terminado la carrera del camino de leyendas. Los jugadores clasificados podrán registrarse durante el periodo de registro previo al evento.

Fechas de la clasificatoria mensual	
Temporada 1	6-7 de abril
Temporada 2	11-12 de mayo
Temporada 3	8-9 de junio
Temporada 4	6-7 de julio
Temporada 5	10-11 de agosto

Horas de la clasificatoria mensual	
Inicio del registro	Al menos 72 horas antes de que comience el torneo
Inicio del registro en el torneo	Primer día: 11:30 UTC
Fin del registro	Primer día: 13:30 UTC
Inicio de la primera ronda del primer y segundo día	14:00 UTC

5.3. Final mensual

Evento	Fechas y horas (UTC)
Temporada 1	13 de abril: 14:00 UTC
Temporada 2	18 de mayo: 14:00 UTC
Temporada 3	15 de junio: 14:00 UTC
Temporada 4	13 de julio: 14:00 UTC
Temporada 5	17 de agosto: 14:00 UTC



6. Premios

6.1. Finales mensuales

Puesto	Premio
1.º	17 000 \$
2.º	11 000 \$
3.º	8000 \$
4.º	5000 \$
5.º-6.º	3000 \$
7.º-8.º	1500 \$

6.2. Finales mundiales

Puesto	Premio
1.º	200 000 \$
2.º	100 000 \$
3.º	75 000 \$
4.º	45 000 \$
5.º-6.º	25 000 \$
7.º-8.º	15 000 \$

6.3. Premios en metálico

- 6.3.1. Cuando un jugador gane un premio, recibirá información para iniciar el proceso de pago de los mismos. Los jugadores deben enviar la información de pago en un plazo de 7 días tras la finalización de la competición.
- 6.3.2. Si la información de pago está incompleta o es incorrecta, el pago se retrasará hasta que se reciba la información correcta.
- 6.3.3. Los jugadores son responsables de cualquier gasto relacionado con sus premios que no esté especificado explícitamente en este manual. Los impuestos nacionales, estatales y locales, incluyendo posibles tasas de IVA, que están asociados a la recepción o al uso de cualquiera de los premios, son entera responsabilidad del jugador.



- 6.3.4. A partir del momento en el que los jugadores son aptos para recibir los premios en metálico, estos tienen sesenta (60) días para reclamarlos. Los jugadores que no reclamen los premios durante el periodo indicado están sujetos a la renuncia de los mismos.
- 6.3.5. No podrán reclamar los premios en efectivo o el valor en efectivo de los premios obtenidos aquellos jugadores que residan en un país sujeto actualmente a sanciones económicas impuestas por los Estados Unidos de América o por la Unión Europea que prohíban realizar pagos o transacciones económicas a su país de residencia.
- 6.3.6. Todos los premios aparecen en dólares estadounidenses y pueden variar en función del cambio de divisas.
- 6.3.7. **Requisitos para la recepción de los premios**

No podrán reclamar los premios en efectivo o el valor en efectivo de los premios obtenidos aquellos jugadores que residan en un país sujeto actualmente a sanciones económicas impuestas por los Estados Unidos de América o por la Unión Europea que prohíban realizar pagos o transacciones económicas a su país de residencia.

7. Comunicación

7.1. Plataforma de comunicación

- 7.1.1. Discord será la plataforma principal para ponerse en contacto con la administración del torneo en cuanto a preguntas o problemas urgentes que requieran una respuesta inmediata.
- 7.1.2. El servidor del torneo de Discord solo estará disponible para los jugadores registrados que cumplan los requisitos de participación. Los jugadores se unirán al servidor del torneo en Discord como parte del proceso de registro.
- 7.1.3. **Asistencia**
 - 7.1.3.1. La administración estará disponible para responder preguntas relacionadas con el contenido de las reglas, horarios y disputas.
 - 7.1.3.2. Helper.gg
 - 7.1.3.2.1. Helper.gg es un sistema automatizado que permitirá a los jugadores crear solicitudes de consulta y recibir ayuda de la administración.
 - 7.1.3.2.2. Estas solicitudes se pueden crear a través del canal #support.
 - 7.1.3.2.3. El idioma predeterminado de asistencia es en inglés, aunque Helper.gg contiene un sistema de traducción. Para recibir ayuda en su idioma a través de Helper.gg, los jugadores podrán hacérselo saber a la administración para que esta lo seleccione.
 - 7.1.3.3. Para dudas y preguntas que no requieran una ayuda inmediata, los jugadores podrán enviar un correo a clashroyale_admin@ee.gg.



8. Patrocinadores, vestimentas y marcas

La administración se reserva el derecho a prohibir a los participantes el uso de nombres o símbolos no deseados. En general, se prohíben las palabras o símbolos protegidos a menos que el dueño permita su uso.

8.1. Restricciones de patrocinio

Los jugadores no podrán anunciar marcas personales o de equipos, ni patrocinadores ni logotipos que provoquen conflictos con los principios del torneo. Estas categorías incluyen, sin limitación:

- 8.1.1. Alcohol.
- 8.1.2. Drogas que no sean de venta libre.
- 8.1.3. Sitios web de apuestas.
- 8.1.4. Criptomonedas, criptomercados o cualquier producto o servicio relacionado con las criptomonedas.
- 8.1.5. Tabaco.
- 8.1.6. Armas de fuego.
- 8.1.7. Pornografía.
- 8.1.8. Productos de competidores directos.
- 8.1.9. Plataformas, distribuidores o empresas de otros juegos.
- 8.1.10. Productos, páginas web e intercambios de criptomonedas

9. Código de conducta

Todos los participantes están sujetos a la Política de juego limpio y seguro establecida por el propietario del torneo, Supercell, que encontrarás [aquí](#).

9.1. Integridad competitiva

Se espera que los jugadores jueguen al máximo de sus capacidades durante todo el torneo y eviten comportamientos incongruentes con los principios de la deportividad, la honestidad y el juego limpio.

9.2. Investigación sobre el comportamiento de los jugadores

Los jugadores no podrán lanzar mensajes de carácter político. Los jugadores que lo hagan, podrán ser descalificados o perder su premio en metálico. Los jugadores que no tengan claro si sus mensajes pueden violar esta norma deben contactar con la administración para contar con su aprobación. Los mensajes políticos pueden ser, sin limitación:

- 9.2.1. Mensajes verbales o escritos
- 9.2.2. Portar o llevar en la ropa elementos políticos

9.3. Investigación sobre el comportamiento de los jugadores

Si la organización determina que un jugador ha incumplido las Condiciones del servicio u otras reglas de Clash Royale o de Supercell, o se comporta de manera inadmisibles según su criterio, esta podrá asignarle una sanción según considere oportuno. Si la administración se pone en contacto con un jugador con el fin de continuar sus investigaciones, este estará obligado a decir la verdad. Si omite información o confunde deliberadamente a la administración, obstaculizando su investigación, el jugador podrá ser sancionado.



9.4. Juego sucio

Los siguientes comportamientos se consideran como juego sucio y estarán sujetos a una sanción, incluida la descalificación. Las decisiones finales se tomarán según considere oportuno la organización.

9.4.1. Colusión

Colusión se define como un pacto ilícito entre jugadores para alterar los resultados de un partido. Los jugadores que formen parte de tales actos serán investigados. Los jugadores que incumplan esta regla podrán ser descalificados del torneo y renunciarán a los premios en metálico obtenidos. Incluye, pero no se limita a, conductas como las que se describen a continuación:

- 9.4.1.1. Perder deliberadamente un partido a cambio de una compensación o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a que lo haga.
- 9.4.1.2. Amañar partidas para repartirse el premio monetario o cualquier otro tipo de compensación.
- 9.4.1.3. Juego suave o *soft play*, entendido como un acuerdo entre jugadores para no causar daño, o no jugar con un nivel razonable de competencia en una partida o impedir que se juegue con un nivel razonable de competencia.

9.4.2. Trampas

9.4.2.1. *DDoSing*

Limitar o intentar limitar la conexión de otro participante al juego mediante un ataque de denegación de servicio o por cualquier otro medio.

9.4.2.2. *Software o hardware*

Usar cualquier *software* o *hardware* para obtener ventaja que, de otra forma, no estarían disponibles en el juego. Como ejemplos se puede citar, sin limitación, el uso de software de terceros (aplicaciones sin autorización que manipulan las partidas), jugar en servidores privados o ataques programados. Si necesitas más información, consulta la [Política de juego limpio y seguro](#) y las [Condiciones del servicio](#) de Supercell.

9.4.3. *Hacking*

Entendido como una modificación del juego original por parte de un jugador o persona que actúa en nombre y en beneficio de un jugador.

9.4.4. Aprovechamiento de errores en el juego

Está totalmente prohibido aprovecharse intencionadamente de un error en el juego, ya sea conocido o nuevo, para obtener un beneficio de algún tipo.

9.4.5. Desconexión deliberada

Desconectarse del juego de forma intencionada sin motivo aparente ni explícitamente señalado para obtener una ventaja.



9.4.6. Usurpación de cuentas

Jugar con la cuenta de otra persona o pedir, inducir, animar u ordenar a alguien jugar con la cuenta de otra persona.

9.4.7. Comportamiento poco profesional

9.4.7.1. Acoso

El acoso se define como un acto hostil, sistemático y continuo. **Si descubrimos que un participante del torneo acosa a otros jugadores o a la organización del torneo, este recibirá una advertencia para cesar su comportamiento ofensivo. Varias infracciones reiteradas podrían conllevar más de una penalización.**

9.4.7.2. Acoso sexual

Consideramos acoso sexual, entre otros, los siguientes comportamientos: insinuaciones sexuales no deseadas, peticiones de favores sexuales u otro tipo de acoso verbal o físico de carácter sexual. Los casos se valorarán teniendo en cuenta si una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Queda terminantemente prohibida cualquier amenaza o favor de índole sexual.

9.4.7.3. Discriminación

Los jugadores no pueden ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas mediante el uso de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes por motivos de raza, color de piel, etnia, nacionalidad, origen social, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra naturaleza, situación financiera, nativa o de cualquier otro tipo, orientación sexual o cualquier otra razón.

9.4.7.4. Los jugadores tienen prohibido realizar cualquier tipo de declaraciones públicas, tanto explícitas como implícitas, en nombre de Supercell o de alguno de sus juegos.

9.4.8. Declaraciones en relación con la Clash Royale League, Supercell y Clash Royale. Los jugadores no pueden dar, hacer, publicar, autorizar o respaldar declaraciones o acciones que perjudiquen, tengan intención de perjudicar o que sean nocivas para el mejor interés del torneo, Supercell, sus socios o Clash Royale, según el criterio absoluto de la administración.

9.4.9. **Actividad delictiva**

Los jugadores no pueden involucrarse en actividades que estén prohibidas por ley, por los estatutos o los tratados y que produzcan o puedan producir una condena en un tribunal de jurisdicción competente.

9.4.10. **Inmoralidad**

Ningún jugador podrá involucrarse en actividades que el equipo de administradores considere inmorales, ignominiosas o contrarias a las normas de un comportamiento ético adecuado.

9.4.11. **Confidencialidad**



Ningún jugador podrá divulgar información confidencial que le haya facilitado la administración del torneo o un socio de Supercell a través de cualquier medio de comunicación, incluidas las redes sociales.

9.4.12. **Soborno**

Ningún jugador podrá dar regalos o recompensas a un jugador, entrenador, administrador, empleado o cualquier otra persona relacionada con el torneo a cambio de servicios prometidos, prestados o que se prestarán con el fin de perder a propósito un partido o amañarlo.

9.4.13. **Regalos**

Ningún jugador puede aceptar obsequios, recompensas o compensaciones a cambio de servicios prometidos, prestados o que se prestarán en relación con la competición, incluidos servicios relacionados con la derrota o el intento de vencer a un jugador de la competencia o servicios diseñados para amañar un partido o partida. Solo se permiten compensaciones ligadas al desempeño de un jugador ofrecidas por los patrocinadores u organización oficiales.

9.4.14. **Incumplimiento**

Ningún jugador puede negarse o no acatar las instrucciones o decisiones de la administración del torneo, siempre y cuando estas sean razonables.

9.4.15. **Amaño de partidos**

Ningún jugador puede ofrecer, aceptar, conspirar o intentar influir en el resultado de una partida o de un partido mediante cualquier medio prohibido por la ley o estas reglas.

9.4.16. **Documentos o solicitudes de documentación de otra naturaleza**

Es posible que la administración del torneo solicite o requiera documentos o solicitudes de documentación de otra naturaleza en varias ocasiones a lo largo del torneo. Si dicha documentación no se cumple conforme a los estándares establecidos, la administración del torneo podrá sancionar a un jugador. Se pueden imponer sanciones si los documentos solicitados no se reciben y cumplimentan en el momento requerido.

9.4.17. **Asociación con el juego**

Ningún jugador o miembro de la administración podrá participar, ya sea directa o indirectamente, en apuestas relacionadas con los resultados del torneo.

10. Sanciones

Si se determina que una persona está involucrada o planea involucrarse en cualquier acto que la administración del torneo, según su criterio, considere juego sucio, esta podrá ser sancionada. Si la administración del torneo demuestra que un jugador ha infringido estas reglas, podrá aplicarle las siguientes sanciones, sin limitación a su autoridad:



- 10.1. **Aviso**
- 10.2. **Renuncia al partido**
- 10.3. **Renuncia al premio en metálico**
- 10.4. **Descalificación**
- 10.5. **Suspensión o bloqueo del juego competitivo**
- 10.6. **Sanciones en los duelos**
 - 10.6.1. Los jugadores deberán asegurarse de que los mazos que usen en los partidos cumplen con los requisitos del formato de duelos (ver [punto 2.1.4](#)).
 - 10.6.2. Selección errónea de mazos
 - 10.6.2.1. Si un jugador comienza una partida con un mazo que contiene una carta jugada anteriormente, será sancionado con la **derrota en una partida**.
 - 10.6.2.1.1. Una carta normal y su equivalente en evolución de las cartas se considerarán la misma carta y no podrán usarse en más de un mazo por partido.
 - 10.6.2.1.2. La misma carta de tropa de las torres puede usarse en varios mazos y no se considera una carta duplicada.
 - 10.6.2.2. Si ambos jugadores empiezan una partida con un mazo duplicado, el resultado de la partida prevalecerá. Si vuelven a cometer este tipo de infracciones, serán sancionados con una derrota automática en una partida.
 - 10.6.3. Se considerará que las demás cartas del mazo ya han sido jugadas y no se podrán volver a usar en las siguientes partidas del mismo partido. El jugador que haya obtenido la victoria no podrá volver a utilizar el mismo mazo en las siguientes partidas del mismo partido.
 - 10.6.4. Si un jugador comete una infracción de forma recurrente, la sanción podrá acrecentarse e incluso suponer su descalificación en futuras competiciones de Clash Royale. Cabe señalar que las sanciones no siempre se imponen en este orden. La administración del torneo, según considere oportuno, puede, por ejemplo, descalificar a un jugador por cometer una infracción una sola vez si el acto en cuestión se considera lo suficientemente grave como para merecer dicha sanción.

11. Condiciones de uso

Todos los participantes están sujetos a las Condiciones del servicio establecidas por el propietario del torneo, Supercell, las cuales se pueden consultar [aquí](#).

12. Carácter irreversible de las decisiones

Todas las decisiones respecto a la interpretación de estas reglas, las condiciones de participación de los jugadores, el calendario y la celebración del torneo y de eventos relacionados, así como las sanciones por mala conducta, recaen únicamente en Supercell y la administración, cuyas decisiones son definitivas. Las decisiones de Supercell y la organización respecto a estas reglas o al torneo no se pueden apelar ni darán lugar a



reclamaciones por daños monetarios u otros recursos legales o equitativos. Supercell y la organización pueden modificar, revisar o completar estas reglas en diferentes ocasiones para, entre otras cosas, garantizar el juego limpio y la integridad del torneo.